

REPRESENTASI BUDAYA SUNDA DALAM SASTRA GRAFIS WAYANG GOLEK PANAKAWAN

Wanda Listiani, Ai Juju Rohaeni, Dyah Nurhayati

Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung

Jl. Buahbatu No. 212 Bandung 40265

Email : wandalistiani@gmail.com

Abstrak

Bermain bagi anak-anak adalah suatu cara berpikir tentang apa yang mereka tahu. Suatu cara tidak hanya melihat dunia tapi juga melihat dirinya di dalam dunia dan berbagai kemungkinan yang terjadi. Salah satu media bermain adalah jenis sastra grafis contohnya *game*. *Game* edukasi (*edugame*) lewat internet (*online*), *handphone*, komputer dan *boardgame* merupakan ruang dimana anak bisa bermain sambil belajar. Ide pembelajaran pada *game* berbeda dengan standar pembelajaran praktik pedagogis tradisional yang terbatas pada ruang fisik. Perbedaan ruang dan waktu virtual memberikan pengalaman belajar dan cara berpikir yang berbeda pada pemain untuk memahami mata pelajaran tertentu. Pengenalan anak pada *edugame* perlu dilakukan mengingat bahwa permainan *game* (komputer) termasuk *game online* (*mobile phone* dan internet) mendominasi waktu luang mereka dibandingkan menonton TV atau membaca buku, majalah maupun surat kabar. Salah satu konten *edugame* yang memperkenalkan nilai etis (baik dan buruk) dan etika (sopan santun) adalah wayang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen visual. Hasil penelitian ini menjelaskan representasi budaya sunda dalam *edugame* wayang golek Panakawan. Karakter *edugame* dapat menjadi avatar. Avatar adalah representasi pemain atau identitas dalam sebuah *edugame*. Pemain dapat memilih identitas yang diinginkan seperti menjadi tokoh baik/tokoh jahat, ibu/ayah, orang tua/anak, perempuan/laki-laki, prajurit/raja, pahlawan/penjahat dan sebagainya. Karakter *edugame* biasanya dibedakan menurut bentuk tubuh, ekspresi, *gesture* dan sebagainya.

Kata kunci : representasi, budaya Sunda, sastra grafis, wayang golek, panakawan

A. PENDAHULUAN

Ayeuna mah kenging maen game sapuasna. Pan nuju pere. Ungkapan yang biasa dituturkan anak-anak ketika liburan sekolah tiba. Liburan diartikan kebebasan bagi mereka untuk berbuat sesuatu atau bermain sepuasnya. Seolah-olah waktu bermain tidak dibatasi oleh jam sekolah atau jam belajar. Bermain bagi anak-anak adalah suatu cara berpikir tentang apa yang mereka tahu. Suatu cara tidak hanya melihat dunia tapi juga melihat dirinya di dalam dunia dan berbagai kemungkinan yang terjadi. Salah satu media bermain adalah jenis sastra grafis contohnya *game*.

Game edukasi (*edugame*) lewat internet (*online*), *handphone*, komputer dan *boardgame* merupakan ruang dimana anak bisa bermain sambil belajar. Ide pembelajaran pada *game* berbeda dengan standar pembelajaran praktik pedagogis tradisional yang terbatas pada ruang fisik. Perbedaan ruang dan waktu virtual memberikan pengalaman belajar dan cara berpikir yang berbeda pada pemain untuk memahami mata pelajaran tertentu. Pelajaran fisika, matematika, sejarah, bahasa asing dan budaya direpresentasikan lewat *edugame*. Pengenalan anak pada *edugame* perlu dilakukan mengingat bahwa permainan *game* (komputer) termasuk *game online* (*mobile phone* dan internet) mendominasi waktu luang mereka dibandingkan menonton TV atau membaca buku, majalah maupun surat kabar. Salah satu konten *edugame* yang memperkenalkan nilai etis (baik dan buruk) dan etika (sopan santun) adalah wayang. Jenis-jenis wayang di Indonesia (Mulyono, 1982: 165) sebagai berikut :

No.	Material	Wayang	Tahun	Konten
1	Kulit	Bayangan	1500 SM	Sebagai upacara agama
		Kulit Purwa	872/903	Mahabartaa dan Ramayana
		Kidang Kencana	1556	Mahabarata dan Ramayana
		Gedog	1563	Panji
		Wayang Klitik Kulit	1648	Damarwulan
		Madya	1850	Sesudah Parikesit/Gendrayana (Kediri)
		Kuluk	1830	Cerita dari Kerajaan Demak s.d Yogya
		Dupara	1830	Dari Kerajaan Demak sampai Surakarta
		Wahana	1920	Cerita zaman sekarang dengan mengambil estetika wayang purwa
		Kancil	1925	Dongeng Binatang
		Perjuangan	1943	Cerita Perjuangan (untuk permainan anak-anak)
		Adam Marifat	1940	Olah tasawuf
		Jawa	1940	Sejarah Indonesia/Pangeran Diponegoro
		Suluh	1947	Penerangan Perjuangan Kemerdekaan
		Pancasila	1947	Sesudah Ajaran Pancasila
		Wahyu	1963	Agama Katholik
		Sejati	1972	Sejarah
2	Daun	Rontal Purwa	934	Mahabarata dan Ramayana pada daun Tal
		Daun Kluwih	1316	Permainan anak
3	Kain	Beber Purwa	1361	Mahabarata dan Ramayana dengan gamelan slendro
		Beber Gedog	1564	Panji dengan gamelan Pelog
4	Kayu	Golek Sunda	1808	Mahabarata dan Ramayana
		Klitik	1564	Damarwulan
		Krucil/Golek Purwa	1584	Mahabarata dan Ramayana (siang hari)
		Tengul	XIX	Cerita Amir Hamsyah, Omarmaya dan sebagainya
		Golek Purwa Jakin Nata	1965	Mahabarata
5	Orang	Wayang Wong	1760	Mahabarata dan Ramayana
		Petilan		Mahabarata, Ramayana dan Panji
6	Suket; Bambu Logam Kertas	Permainan/Dolanan Anak-anak		
7	Batu	Candi-candi	IX-XV	Mahabarata dan Ramayana

Sumber : Mulyono, 1982: 165

Seni wayang di Jawa Barat diartikan sebagai lambang kehidupan manusia seperti yang digambarkan dalam pupuh Asmarandana (Sopandi, 1978: 64) berikut ini :

*“Eling-eling mangka eling
Rumingkang di bumi alam
Darma wawayngan bare
Raga taya pangawasa
Lamun kasasar lampah
Nafsu nu matak kaduhung
Badan anu katempuhan”*

Artinya :

Wahai manusia sadarilah sepenuhnya
bahwa kehidupan di dunia ini
bagaikan pertunjukan wayang
yang tidak dapat berbuat apa-apa
tapi kalau (manusia) salah tindak
akan timbul penyesalan
akhirnya dia sendiri menderita karenanya

Konsepsi kebudayaan dalam wayang purwa nampak pada panakawan (Guritno, 1988:79). Panakawan tidak hanya sekedar pembantu tapi juga teman di kala suka dan duka. Arti panakawan adalah kawan yang menyaksikan atau pengiring. Panakawan dalam cerita asli India tidak dikenal (Kresna, 2012: 30-31). Di Jawa Tengah dan Jawa Timur, panakawan dikenal dengan istilah punakawan yang berarti kata “puna” yaitu “paham” dan “kawan” berarti “teman”. Dengan kata lain, punakawan berarti “teman yang memahami” atau abdi setia yang paham dan mengerti akan berbagai kesulitan dan masalah yang dialami oleh para tuannya (Listiani, 2016:1).

Tokoh karakter panakawan dalam wayang golek Jawa Barat adalah semar, cepot, gareng dan dawala. Panakawan dalam Wayang Golek Purwa (Soepandi, 1990: 382) adalah Astrajingga, Badranaya, Bilung, Camongkrong, Cangik, Cepot, Citrayuda, Dawala, Gareng, Gurubug, Kudapawana, Kartomarmo, Limbuk, Sawita, Semar, Togog, Udel dan Wijamantri. Panakawan atau pawongan yaitu Semar, Astrajingga, Dawala dan Nala gareng menggambarkan empat nafsu yaitu amarah, loamah, sawiah dan mutmainah. Di Cirebon panakawan ada sembilan yaitu semar, curtis, witorata, ceblok, bagong, dawala, cingkring, bogol bunting dan gareng (Djajakusumah, 1978: 2-3). Sembilan panakawan ini menggambarkan unsur bumi yaitu api, angin, air, batu, pohon, binatang, bintang, bulan dan matahari. Pada badan manusia kesembilan panakawan ini menggambarkan lubang pada tubuh manusia yaitu mata (2), kuping (2), hidung(2), mulut (1), pantat(1) dan kemaluan (1).

Wayang Panakawan Semar merupakan karakter dalam wayang yang fisiknya lucu bahkan bisa dikatakan aneh. Dalam setiap cerita wayang, Semar mendapat tempat terhormat cerdas, dan mata batinnya sangat tajam. Semar memiliki hati yang “nyegara” atau seluas samudera serta waskita. Ksatria sejati yang menjadi asuhan Semar : Prabu Herjuna Sastrabahu di negeri Maespati, Prabu Ramawijaya di negeri Pancawati, Raden Sakutrem, Satria Plasajenar, Raden Arjuna Wiwaha satria dari Madukara. Raden Abimanyu satria dari Plangkawai dan Prabu Parikesit di negeri Ngastina. Bahkan para Dewa pun memanggil Semar dengan sebutan “kakang”. Semar mempunyai karakter fisik yang unik. Keunikan fisik tersebut merupakan simbolisasi dari dualisme di dunia ini.



Gambar 1. Tokoh Wayang Golek Semar
Sumber : id.wikipedia.org

Cepot atau bagong merupakan salah satu tokoh wayang panakawan yang dikenal humoris, suka bercanda pada siapapun dan kritis pada sesuatu. Cepot adalah tokoh panakawan dalam wayang golek yang sudah dikenal di kalangan masyarakat Jawa barat khususnya karena sifatnya humoris. Cepot dikenal dengan nama lain yaitu Astrajingga, memiliki ciri khas kulit berwarna merah dan gigi bawah besar yang menonjol ke atas.



Gambar 2. Tokoh Wayang Golek
Sumber : www.canghegar.com

Cepot

Gareng adalah anak semar yang berarti pujaan atau didapatkan dengan memuja. Nala gareng adalah seorang yang tidak pandai bicara dan lucu. Nala gareng merupakan tokoh panakawan yang memiliki ketidaklengkapan bagian tubuh. Nala gareng mengalami cacat kaki, cacat tangan dan mata. Karakter yang disimbolkan adalah cacat kaki menggambarkan manusia harus berhati-hati dalam menjalankan kehidupan.



Gambar 3. Tokoh Wayang Golek Nala Gareng
Sumber : <http://collectie.wereldculture.nl>

Tangan yang cacat menggambarkan manusia bisa berusaha tetapi Tuhan yang menentukan hasil akhirnya. Mata yang cacat menunjukkan manusia harus memahami realitas kehidupan. Ciri khas dari Gareng adalah rambut yang diikat ke atas. Hidung yang pesek dan bulat. Wajah yang berwarna putih, memiliki tangan yang melengkung karena cacat. Kaki yang tidak sejajar dan mata yang juling. Tokoh wayang ini menggunakan sarung bermotif dibagian pinggangnya.

Dawala adalah adik Cepot dan kakak dari Gareng. Dawala merupakan anak kedua dari Semar Badranaya dan Sutiragen. Dengan ciri khas berhidung panjang Dawala selalu setia menemani kakaknya kemana pun pergi. Dalam pewayangan Jawa Dawala bernama Petruk. Dawala atau Petruk memiliki istri bernama Ambarawati yang merupakan putri Prabu Ambasraya raja negara Pandansurat (Djakusumah, 1978: 11).



Gambar 4. Tokoh Wayang Golek Dawala
Sumber : <https://commons.wikimedia.org>

B. TEORI DAN METODE

Penelitian ini menggunakan teori representasi dan simulasi. Simulasi menurut Amit A dan Samuel H. Huang dalam *Simulation Games in Engineering Education* (2007:2) merupakan pengandaian sejumlah solusi yang berbeda dimana tidak ada kemungkinan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, hasrat pemain untuk mengubah skor menuntun pemain untuk mendapatkan lebih dan lebih dalam permainan sehingga waktu yang dibutuhkan untuk bermain semakin panjang. *Game* simulasi adalah sebuah game dimana elemen seperti skor *performance*, konflik, hadiah, dan simulasi situasi dunia nyata dipergunakan untuk mengambil keputusan atau evaluasi alternatif sebuah permasalahan. *Game* simulasi berlandaskan pada filsafat *learning by doing*. Penerapan *game* simulasi dalam area pendidikan seperti arsitektur, fisika, psikologi, manajemen, bisnis, matematika, sejarah, bahasa, teknik dan medis. *Game* simulasi biasanya digunakan untuk memecahkan konsep khusus, fenomena atau sebuah proses hubungannya dengan subjek tertentu. Hal ini memberikan anak sebuah pemahaman holistik tentang subjek dan relasi antar berbagai konsep dengan tindakan mereka di dunia nyata.

Representasi merupakan kegiatan komunikatif penting, yang memerlukan perwujudan simbolik sesuatu kesatuan yang sebelumnya tidak ada. *Game* merupakan spektrum manifestasi yang jelas dari proses dialektika desainer dan realitas budaya. Visualisasi *game* tergantung pada keberhasilan desainer *game* mengidentifikasi refleksi kehadiran budaya, walaupun ada keterputusan dari ruang subjek dan waktu yang menjamin keotentikan sebagai representasi realitas yang asli. Representasi antara meniru subjek dan meninggalkan apa yang tidak teraba; informasi sesuatu direpresentasikan tapi tidak mengeluarkan energi apapun. Representasi sebagai indeks dan fungsi informasi yaitu memandang jumlah yang dibaca, dikode, diinterpretasikan dan dievaluasi untuk keotentikan.

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen visual. Teknik visualisasi berbagai bentuk mata, hidung, mulut, wanda (ekspresi wajah) dan sifat tokoh Panakawan. Sifat karakter *urang* Sunda dapat dilihat dari *wanda* (ekspresi) wayang golek Panakawan sebagai berikut :

No.	Panakawan	Wanda	Tanda-Tanda
1.	Semar	Mega	Gembira, warna putih pada muka, badan hitam
		Balukang	idem
		Tembem	Gembira, muka agak bulat berisi
2.	Cepot	Kuda	Tertawa lucu, gembira, warna muka merah muda berbintik hitam, dagu agak panjang
		Monyet	Dagu agak pendek, tanda-tanda lahir sama dengan kuda
		Kodok	Mata lebih besar, tanda-tanda lahir sama dengan diatas
		Kelepon	idem
3	Udawala	Bango	Hidung panjang, mulut (bibir) panjang sejajar atau sama panjang dengan hidung, sikap periang
		Cangak	Mulut agak pendek, tanda-tanda lain sama dengan bango

Sumber : Sutarman, 1968: 180

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Game wayang golek yang didasarkan pada pembelajaran wayang adalah paradigma pembelajaran berdasarkan kebudayaan Sunda. Game representasi budaya memberikan pengetahuan sekaligus pembelajaran bagi anak tentang budaya masa lalu. Fitur edugame mendukung anak karena, pertama, skor yang diberikan memotivasi anak untuk maksimal bermain dengan mencoba berbagai strategi alternatif dan membaca lebih banyak literatur. Kedua, game online atau mobile game memungkinkan anak belajar dimanapun dan aman dilakukan. Ketiga, anak dapat mencoba berbagai strategi alternatif dan fokus pada minat masing-masing. Game wayang golek dibuat tidak hanya untuk mengkonstruksi diri dan identitas budaya pemain sejak dini melainkan memberikan pengetahuan tradisi budaya Sunda. Game edukasi buatan dalam negeri merupakan hasil perpaduan representasi dan simulasi. Simulasi merupakan kondisi tertentu yang diciptakan secara artifisial untuk mendapatkan pengalaman tertentu, yang diandaikan sebagai sesuatu yang nyata, padahal sebuah halusinasi.

Game dalam bentuk tertentu mampu mensimulasikan atau merepresentasikan sebuah dunia virtual atau maya yang diatur sedemikian rupa sehingga mampu memberikan realita buatan kepada pemainnya. Efek yang diberikan tidak hanya terbatas pada efek simulasi lingkungan saja, namun juga aspek perilaku atau psikologis, aspek pembelajaran bahkan pada tatanan tertentu mampu memberikan perspektif baru bagi anak.

Game wayang golek merupakan representasi budaya atau pandangan hidup *urang* Sunda. Pandangan hidup *urang* Sunda ada dalam karakter wayang golek yaitu (Soepandi, 1990: 176-177):

1. *Mahayu dora sapuluh*
2. *Mikukuh dasa prebakti*
3. *Pancaaksara guruning janma*

4. *Mikukuh darma pitutur*
5. *Ngawakan tapa di nagara*
6. *Tri tantu di nu reya*
7. *Hirup cukup teu kaleuleuwihi*
8. *Ulah pupujian*
9. *Ulah bohong, maling jeung pamali*

Berbeda dengan game non edukasi misal *Lord of The Rings* dan *Lara Croft* merupakan simulakrum dari realitas virtual. Game sebagai ruang praktik dan budaya bermain interaktif, kolaborasi dan pembelajaran sejarah lokal. Pembedaan antara pemain/avatar, bekerja/bermain dan fisik/virtual terjadi juga dalam edugame. Game representasi budaya digunakan sebagai ruang berlatih imajinasi, pembelajaran dan berpikir inovatif. Fitur game edukasi (edugame) tidak jauh berbeda dengan genre game yang lain seperti multiplayer/singleplayer, karakter dan permainan identitas. Identitas merujuk pada bagaimana seseorang memahami hubungan mereka pada dunia, bagaimana hubungan itu dikonstruksi menurut waktu dan ruang, dan bagaimana seseorang memahami kemungkinan mereka di masa depan. Identitas relasinya dengan hasrat-hasrat untuk pengakuan, hasrat untuk bergabung dan hasrat untuk perlindungan dan keselamatan. Identitas sifatnya cair, terartikulasi didalam perubahan hubungan interpersonal, struktur ideologis dan sejarah budaya seseorang. Dinamika identitas sebagai pusat pemahaman seseorang merupakan proses yang diimajinasikan termasuk dalam konstruksi dalam keseharian hidup mereka. Identitas dikonstruksi oleh pengalaman individu sebagai sebuah cara memposisikan diri sendiri dalam relasi sosial dan budaya.

Karakter game dapat menjadi avatar. Avatar adalah representasi pemain dalam sebuah game atau identitas. Karakter game biasanya dibedakan menurut bentuk tubuh, ekspresi, gesture dan sebagainya. Pemain dapat memilih identitas yang diinginkan seperti menjadi tokoh baik/tokoh jahat, ibu/ayah, orang tua/anak, perempuan/laki-laki, prajurit/raja, pahlawan/penjahat dan sebagainya.

D. SIMPULAN

Edugame atau game simulasi sejarah maupun representasi budaya lokal *pertama*, memberikan pengetahuan dan pengalaman pembelajaran. Kedua, menghubungkan teori dan praktik sehingga anak mudah memahami subjek. Ketiga, anak terbuka untuk berpartisipasi dinamis menerima ide dan konsep inovasi. Keempat, anak dapat memahami konsep dan bekerjanya pengetahuan tentang subjek tertentu. kelima, anak memperoleh konsekuensi hasil level atau hukuman dan tidak hanya sebagai pengamat. keenam, mereka dapat mengulangi permainan dengan nyaman jika mengalami kesulitan atau menyukai tokoh tertentu. Oleh sebab itu, pengenalan game lokal sejak dini terutama tentang budaya Sunda perlu dilakukan. Tidak hanya untuk membangun nasionalisme melainkan kebanggaan mereka menjadi *urang* Sunda.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kemenristek DIKTI Yang telah memberikan dana Hibah Penelitian Produk Terapan Tahun Anggaran 2017 untuk membiayai penelitian ini dan berbagai pihak khususnya ISBI Bandung yang memberikan fasilitas untuk pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Deshpande, Amit A dan Samuel H. Huang, 2007. *Simulation Games in Engineering Education : A State of the Art Review*, Ohio : University of Cincinnati
- Djajakusumah, R. Gunawan, 1978. *Pengenalan Wayang Golek Purwa di Jawa Barat*, Bandung : Lembaga Kesenian Bandung
- Guritno, Pandam, 1988. *Wayang, Kebudayaan Indonesia dan Pancasila*, Jakarta : Penerbit Universitas Indonesia
- Kresna, Ardian, 2012, *Punakawan : Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*, Narasi, Yogyakarta
- Listiani, Wanda, Ai Juju Rohaeni, Dyah Nurhayati, 2016. “Teknologi 3D Limas Holografis Wayang b-Panakawan”, *Prosiding Seminar Sains dan Teknologi (Senastek)*, Bali : Universitas Udayana
- Mulyono, Sri, 1982. *Wayang : Asal-usul, Filsafat dan Masa Depan*, Jakarta : Gunung Agung
- Soepandi, Atik, Enip Sukanda, Ma'mur Danasasmita, 1990. *Dasar-dasar Pangaweruh Padalangan Wayang Golek Purwa Jawa Barat*, Jawa Barat : Pemerintah Daerah Tingkat I
- Soepandi, Atik, Nana Darmana, R.M. Edy Azhari, 1978. *Sejarah Perkembangan Seni Pewayangan di Jawa Barat*, Jawa Barat : Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Jawa Barat
- Sutarman, Djuhaeri, 1968. *Wayang Golek Purwa pada Masyarakat Sunda*, Bandung : ITB, tesis tidak diterbitkan
- id.wikipedia.org
- www.canghegar.com
- <http://collectie.wereldculturen.nl>
- <https://commons.wikimedia.org>